MINDCLASH GAMES

DÁVID TURCZI
with
VIKTOR PETER & RICHARD AMANN

RISSE DER ZEIT

REGELHEFT

QUALITY BEAST

SKELLIG GAMES

Seit dem Tag der Erinnerung, als sich die Zeitspalten der Pfade zum ersten Mal aktivierten, begannen die Menschen auf der Neuen Erde, Visionen von einer noch unentdeckten sechsten Zeitspalte zu sehen. Diese Visionen riefen bei denjenigen, die sie erlebten, ein zunehmendes Gefühl der Empathie und der Gemeinschaft hervor und verbanden sie weit mehr als ihre Zugehörigkeit zu einem der Pfade. In den folgenden Jahren kam es von denjenigen, die diese Visionen teilten, zu einem Massenexodus von den Pfaden, was zur Entdeckung der Existenz dieser sechsten Zeitspalte führte. Die Spalte enthielt die Grundlagen einer neuen Zivilisation – eine, die die Menschen der Neuen Erde auf einen neuen Pfad führen könnte: Den Pfad der Einheit.

Forscher vom Pfad der Einheit entdeckten bald darauf ein abgelegenes Gebirgstal, in dem die einheimische Flora den Einschlag nicht nur überlebte, sondern durch den giftigen Neutronium-Staub des Asteroiden mutierte und sich weiterentwickelte. Die daraus resultierenden blumenartigen Kristallformationen synthetisieren eine Substanz namens Flux, die von den geheimnisvollen Bewohnern des Amethynia-Tals, den Maschinisten, gesammelt und untersucht wird. Die Maschinisten sind bereit, die Pfade an den Geheimnissen ihrer Risstechnologie teilhaben zu lassen, schweigen aber über deren Nebenwirkungen, gegen die nur sie immun sind...

NEUES MATERIAL

HINWEIS: Der Großteil des neuen Materials wird für das Hauptmodul, „Risse der Zeit", verwendet. Für die Beschreibung des Moduls „Variable Anomalien", siehe Seite 13. Außerdem findest du eine Übersicht über das Material, das du für das Solospiel benötigst, im separaten Solo-Regelheft.

52x Fluxkern-Plättchen

20x Arbeiter „Maschinist"

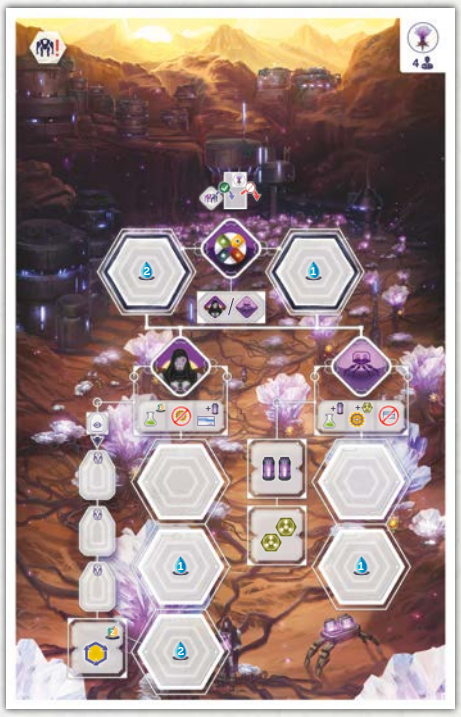
4x Neue Warp-Plättchen für die Pfade des Grundspiels (1 pro Pfad)

18x Technologie-Karten

40x Störungs-Marker (8 pro Pfad)

1x Flux-Würfel

1x Störungs-Würfel



1x Tal-Spielbrett

5x Kleine Rissgenerator-Spielbretter (1 pro Pfad)

5x Rissgenerator-Upgradeplättchen (1 pro Pfad)

Neuer Pfad: Pfad der Einheit

1x Pfad-Übersicht

3x Einheits-Anführerkarten

8x Pfad-Marker

1x Spielertafel

6x Sechseckige Exosuit-Marker

10x Warp-Plättchen

6x Paladin-Miniaturen

1x Banner (mit Plastikständer)

1x Paladin Exosuit-Werkstatt (benötigt das Modul „Pioniere der Neuen Erde“)

8x Austauschgebäude:
215b, 301b, 302b, 303b, 304b, 313b, 314b, 403b

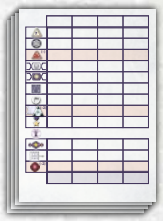
8x Neue Gebäude (2 pro Typ) und
4x Verbundene Gebäude (1 pro Typ)
116, 117, 118, 216, 217, 218, 316, 317, 318, 416, 417, 418

4x Startgüter-Karten

1x Zeitlinien-Feld „Zeitalter Null“

1x Exosuit-Hangar-Erweiterungs-plättchen

4x Neue Anführer-Karten für die Pfade des Grundspiels



1x Punkteblock

5x Neue Superprojekte

2x Neue Endwertungs-Karten

9x Neue Kollaps-Plättchen
(3 pro Hauptstadt-Aktionsart)

HINWEIS: Arbeiter und Ressourcen (inkl. Fluxkerne) sind wie im Grundspiel nicht begrenzt. Im unwahrscheinlichen Fall, dass sie ausgehen, verwendet geeigneten Ersatz.

Modul „Variable Anomalien“

16x Variable Anomalien

1x Neue Endwertungs-Karte

4x Anomalien-Entferner-Plättchen (1 pro Person)

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

ALLGEMEINER AUFBAU

1. Legt das Tal-Spielbrett neben das Haupt-Spielbrett. Nutzt die Seite, die zur Anzahl der mitspielenden Personen passt. (Deckt das markierte Hex-Feld oben rechts ab, falls ihr mit 2 Personen spielt.) Legt 1 Maschinisten auf jedes Maschinisten-Feld auf der linken Seite des Spielbretts.
2. Legt die Fluxkern-Plättchen als Vorrat neben die Energiekerne und die Maschinisten neben die restlichen Arbeiter.
3. Entfernt die folgenden Gebäude des Grundspiels und ersetzt sie mit denen dieser Erweiterung, bevor ihr ihre Stapel vorbereitet: 215, 301, 302, 303, 304, 313, 314, 403. Mischt außerdem die neuen Gebäude dazu: 116-118, 216-218, 316-318 und 416-418. Platziert das oberste Gebäude jedes Primärstapels aufgedeckt daneben, um den Sekundärstapel zu bilden.

HINWEIS: Gebäude, die auf 16 und 17 enden, können nur mit der Erweiterung „Risse der Zeit" verwendet werden, aber ihr könnt die anderen neuen Gebäude (die auf 18 enden und die Nummern 215B, 301-304B, 313B, 314B und 403B) auch ohne die Erweiterung verwenden.

4. Mischt die Technologie-Karten und platziert sie als aufgedeckten Stapel neben den Gebäuden. Dies ist der Primärstapel, um Technologien aus dem Tal zu erhalten. Platziert die oberste Karte aufgedeckt daneben, um den Sekundärstapel zu bilden, wie ihr es bereits bei den Gebäuden getan habt.
5. Mischt die 2 neuen Endwertungs-Karten zu denen des Grundspiels, bevor ihr 5 davon auswählt. Für eure erste Partie mit dieser Erweiterung empfehlen wir, die 2 neuen Karten und 3 zufällige alte Karten zu verwenden.
6. Wählt insgesamt willkürlich 6 Superprojekte verdeckt aus: 2 aus „Risse der Zeit" und 4 aus dem Grundspiel. Mischt sie zusammen, ohne sie vorher anzuschauen.
7. Legt die Zeitlinie aus. Es gibt nun nur noch 3 Felder vor dem Einschlag und 2 Felder nach dem Einschlag **plus** das „Zeitalter Null" (nicht in den 3 Feldern vor dem Einschlag inbegriffen, aber mit eigenem Zeitlinien-Feld und zugeordnetem Superprojekt). Platziert nun 1 verdecktes Superprojekt aus Schritt 6 über jedem Zeitlinien-Feld. Deckt die Felder über Zeitalter Null und dem ersten Zeitlinien-Feld auf und platziert eure Fokus-Marker unterhalb des ersten Zeitlinien-Felds.
8. Legt 3 SP auf das Superprojekt des letzten Zeitlinien-Feldes. (Wer es baut, erhält diese 3 Siegpunkte.)
9. Legt keine 3 Ressourcen rechts neben die Minen-Felder (siehe Änderungen der Aktion „Ressourcen abbauen" auf Seite 8).

HINWEIS: Das Modul „Variable Anomalien" ist in diesem allgemeinen Aufbau nicht enthalten.

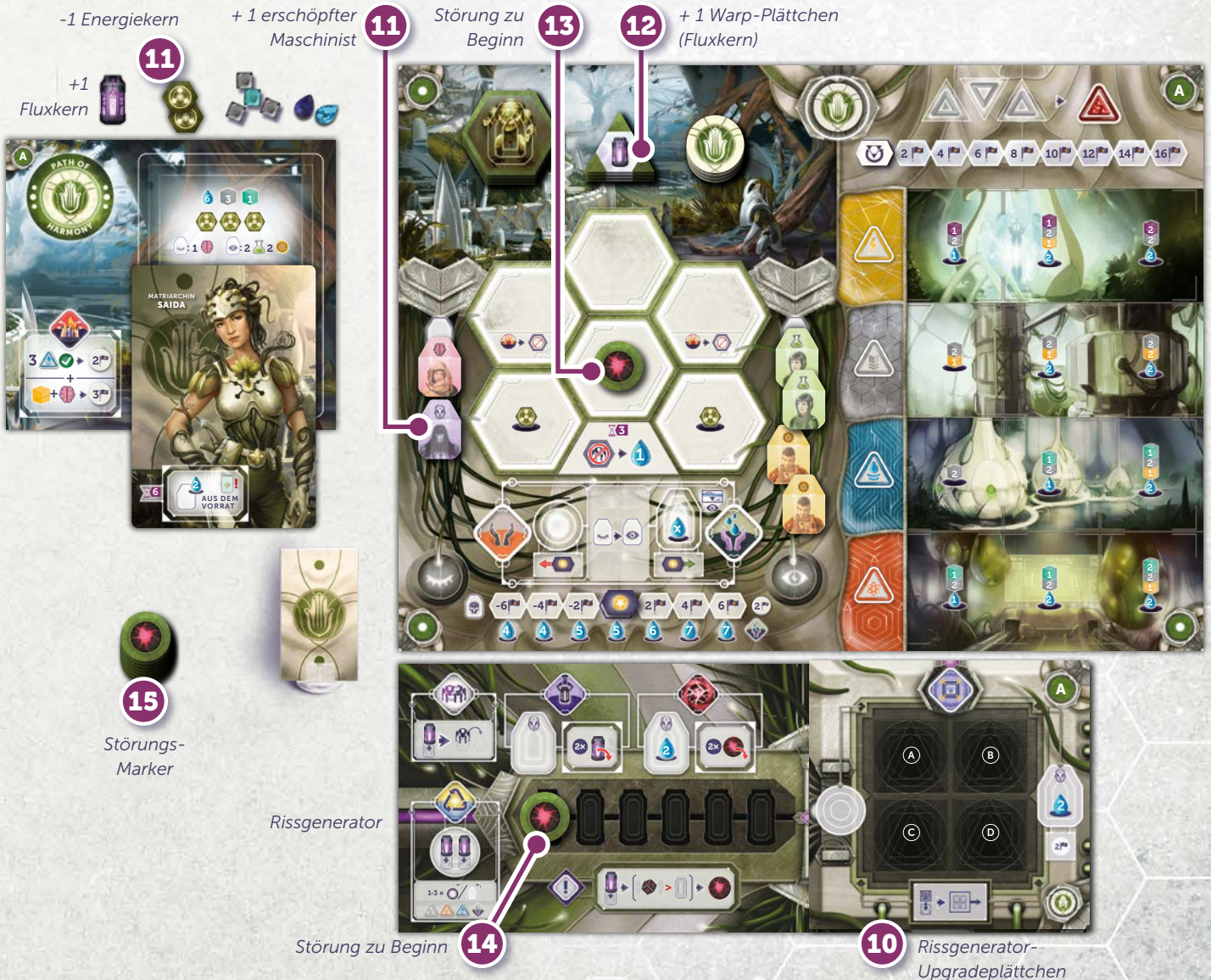
AUFBAU DER PERSÖNLICHEN BEREICHE

HINWEIS: Der Pfad der Einheit, eine neue Fraktion, die Pragmatismus und Toleranz propagiert, kann anstelle eines anderen Pfades gewählt werden. Alle Pfade haben einen dritten Anführer erhalten (siehe Details im Anhang), der ebenfalls nach den üblichen Regeln gewählt werden kann.

10. Nehmt euch alle das Rissgenerator-Spielbrett eures Pfades und legt es neben eure Spielertafel. Deckt seine 4 Felder ganz rechts mit dem Rissgenerator-Upgradeplättchen ab. Wählt entweder die A-Seite oder die B-Seite – alle müssen die gleiche Seite benutzen. (Details zu den asymmetrischen B-Seiten findet ihr im Anhang.) Falls ihr mit den B-Seiten der Rissgeneratoren spielt, zeigen manche Fluxfelder Ressourcen/Wasser/Arbeiter/Fluxkerne. Deckt diese Felder jetzt mit der gezeigten Belohnung ab; ihr erhaltet sie, sobald zum ersten Mal ein Fluxkern auf ein solches Feld gelegt wird. (Falls die Belohnung ein Fluxkern ist, legt sie seitwärts.)

HINWEIS: Wir empfehlen, zuerst die symmetrische A-Seite zu spielen, bevor ihr die asymmetrischen B-Seiten ausprobiert.

11. Mit **Ausnahme der Einheit** verliert jeder Pfad 1 Energiekern und erhält 1 Fluxkern sowie 1 erschöpften Maschinisten. Der Pfad der Einheit beginnt mit den auf seiner Pfad-Übersicht angegebenen Gütern.
12. Fügt euren Warp-Plättchen das neue Warp-Plättchen (mit einem Fluxkern) hinzu.
13. Platziert alle je 1 Störungs-Marker auf eines der unteren Felder für Exosuits auf eurer Spielertafel (dieses Feld ist somit zu Beginn nicht verfügbar – siehe „Störungen" auf Seite 11).
14. Platziert alle je 1 Störungs-Marker auf dem ersten Feld eures Rissgenerators.
15. Platziert alle die verbleibenden 6 Störungs-Marker neben eurer Spielertafel.



ÜBERSICHT ÜBER DIE ERWEITERUNG

Die Entdeckung des atemberaubenden Amethynia-Tals hat den Pfaden eine Welt voller neuer Möglichkeiten eröffnet. Das Markenzeichen des Tals, die rätselhafte Risstechnologie, ermöglicht es einem Objekt, an zwei Orten gleichzeitig präsent zu sein – und wenn sie bei ihren Exosuits eingesetzt wird, können die Pfade ihre Effizienz praktisch verdoppeln. Der Prozess ist nicht völlig stabil, aber glücklicherweise sind einige Bewohner des Tals bereit, sich den Pfaden als Maschinisten anzuschließen, um die Gefahren des so genannten „Blinzelns" zu entschärfen. Da das Zeitalter des Massenexodus und die Formierung des Pfads der Einheit die Vorbereitungen für den gefürchteten Aufprall verlangsamt haben, wird die durch die Risstechnologie gewonnene zusätzliche Effizienz jetzt mehr denn je benötigt.

ÄNDERUNGEN AM SPIELABLAUF

ZEITALTER NULL

Vor dem normalen Beginn der Partie gibt es nun ein „Zeitalter Null" mit eigenem Zeitlinien-Feld und einem zugehörigen, offen ausliegenden Superprojekt.

Führt zu Beginn des Spiels, bevor ihr mit der ersten Runde beginnt, eine **Warp-Phase** (aber keine anderen Phasen) durch, in der ihr eure Warp-Plättchen auf dem Feld des Zeitalters Null platziert. Fahrt anschließend normal mit der ersten Runde fort, inklusive der Vorbereitungs-Phase (passt also die Gebäude- und den Technologiestapel an und deckt das nächste Superprojekt auf) **und** der Paradox-Phase (die normalerweise in der ersten Runde übersprungen würde).

WICHTIG: Ihr könnt in der Warp-Phase von Zeitalter Null keine Exosuits warpen.

HINWEIS: Falls ihr alles richtig gemacht habt, sollten vor der ersten Aktion 3 Superprojekte offen liegen, 2 Gebäude in jedem Sekundärstapel sein und 2 Technologien im Sekundärstapel der Technologien liegen.

HINWEIS: Falls ihr mit Erweiterungen spielt, prüft bitte auf Seite 15, ob sich weitere Änderungen der Regeln ergeben.

1 ÄNDERUNGEN DER VORBEREITUNGS-PHASE

- Platziert 1 Maschinist auf jedem freien Feld im Tal, sobald ihr die neuen Arbeiter in die Hauptstadt legt.

- Passt den Technologiestapel immer genauso an, wie die Gebäudestapel.
- Legt keine Ressourcen auf die rechte Seite der Minen-Felder (füllt die linke Seite ganz normal auf).

PFAD DER EINHEIT

Diese Erweiterung beinhaltet einen fünften Pfad: Den Pfad der Einheit. Bis auf die Ausnahmen im persönlichen Aufbau (Schritt 11) gelten für ihn dieselben Regeln, wie für alle anderen Pfade. Beachtet, dass durch den fünften Pfad trotzdem kein Spiel zu fünft möglich ist.

Im Anhang werden die Anführer, Bedingungen für die Evakuierung und die B-Seite der Spielertafel für den Pfad der Einheit erläutert.

DER MASCHINIST

Der Maschinist ist ein neuer Arbeiter, der überall platziert werden darf (inklusive auf Gebäuden und Superprojekten, die spezifische Arbeiter benötigen, **außer** es wird ein Genie benötigt). Allerdings erhält er keine arbeiterbezogenen Vorteile, die nur für bestimmte Arbeiter gelten:

- Ein Maschinist erhält keinen Rabatt von 1 Titan bei der Aktion „Bauen".
- Ein Maschinist kann **kein** Genie rekrutieren.
- Ein Maschinist erhält bei der Aktion „Wasser aufbereiten" nur 3 Wasser.
- Ein Maschinist darf auf einem Gebäude wie z.B. 407 platziert werden (da für ihn keine Einschränkungen gelten). Aber von Gebäude 408 würde er **nicht** motiviert zurückkommen (da er keine Vorteile erhält).

WICHTIG: Ein Genie kann **nicht** auf einem Maschinisten-exklusiven Feld eingesetzt werden und ein Maschinist kann **nicht** auf einem Genie-exklusiven Feld platziert werden.

Der Maschinist kann **nicht** in der Hauptstadt integriert werden; er kann nur im Tal integriert werden (siehe Seite 9).

BLINZELN

Fluxkerne sind ein neues Gut, das genutzt werden kann, um bereits platzierte Exosuits auf neue Aktionsfelder zu **„Blinzeln“** (bewegen). Du kannst Blinzeln, indem du deinen Rissgenerator mit Fluxkernen betreibst.

In deinem Zug darfst du als **Aktion** (d.h. anstatt einen neuen Arbeiter zu platzieren) 1 Fluxkern aus deinem Vorrat auf das am weitesten links befindliche freie Feld deines Rissgenerators legen, um zu **Blinzeln**.

HINWEIS: Falls du keine leeren Felder auf deinem Rissgenerator hast, kannst du nicht Blinzeln.

WICHTIG: Falls du mit der B-Seite deines Rissgenerators spielst, haben manche Felder zusätzliche Kosten. Du kannst nicht Blinzeln, falls du diese Kosten nicht zahlen kannst.

Falls auf dem Feld, auf das du den Fluxkern gelegt hast, Ressourcen/Wasser/Arbeiter/Fluxkerne liegen (aufgrund einmaliger Effekte), füge sie sofort deinem Vorrat hinzu (oder lege den Arbeiter auf deine Aktiv-Spalte).

Wähle 1 deiner bereits **auf dem Haupt-Spielbrett platzierten Exosuits mit einem Arbeiter darin**, den du bewegen möchtest.

WICHTIG: Wann immer du diese Aktion ausführst, kannst du keinen Exosuit vom Tal-Spielbrett (oder anderen zusätzlichen Spielbrettern, falls Erweiterungen kombiniert werden) wegbewegen. Du kannst außerdem keinen Exosuit von einem Tal-Aktionsfeld zu einem anderen Tal-Aktionsfeld bewegen. Das Evakuierungs-Aktionsfeld ist kein zusätzliches Spielbrett.

Falls der Arbeiter im Exosuit **kein Maschinist ist**, wirf den Flux- und den Störungs-Würfel. Falls die Zahl des Flux-Würfels größer ist als die Anzahl der sichtbaren, freien Felder auf deinem Rissgenerator, platziere 1 Störungs-Marker auf dem Ort, den der Störungs-Würfel zeigt. Falls er die Seite mit den Endwertungs-Karten zeigt, platziere je 1 Störungs-Marker auf 2 verschiedenen Endwertungs-Karten.

Bewege deinen Exosuit anschließend auf ein anderes Feld, **das zu einer anderen Aktion gehört** (berücksichtige dabei weiterhin alle Beschränkungen für Arbeiter), und aktiviere die Aktion entsprechend den normalen Regeln.

HINWEIS: Obwohl du dich von einer Hauptstadt-Aktion zum Weltkonzil bewegen darfst, kannst du dieselbe Aktion nicht kopieren, da diese Bewegung automatisch das Aktionsfeld, von dem du den Exosuit wegbewegst, frei macht.

Nimm den Arbeiter aus dem Exosuit, nachdem du die Aktion aktiviert hast und erhalte ihn so zurück, wie du ihn normalerweise in der Aufräum-Phase zurückerhalten würdest. Lasse den Exosuit dort stehen, wo du ihn hin bewegt hast (du kannst mit diesem Exosuit in dieser Runde nicht nochmal Blinzeln).

HINWEIS: Arbeiter, die auf ein motivierendes Aktionsfeld Geblinzelt wurden (z.B. ein Ingenieur oder Genie auf die Aktion „Ressourcen abbauen"), erhältst du zurück auf die Aktiv-Spalte.

ZUSAMMENFASSUNG DER AKTION „BLINZELN"

- Lege 1 Fluxkern auf deinen Rissgenerator.
- Wirf den Flux- und den Störungs-Würfel (überspringen, falls du mit einem Maschinisten Blinzelst).
- Falls die Zahl des Flux-Würfels größer ist als die Anzahl der freien Felder auf deinem Rissgenerator, platziere Störungs-Marker entsprechend dem Störungs-Würfel.
- Bewege einen Exosuit auf ein Aktionsfeld einer anderen Aktion und aktiviere diese Aktion.
- Erhalte den Arbeiter zurück und lasse den Exosuit leer zurück. Er kann nicht nochmal Blinzeln.

ÄNDERUNG BEI DER AKTION „RESSOURCEN ABBAUEN"

Ressourcen werden nicht mehr auf der rechte Seite der Aktion „Ressourcen abbauen" platziert. Nimm dir stattdessen zusätzlich zu der gewählten Ressource der linken Spalte einfach die entsprechende Ressource aus dem Vorrat, wann immer du hier einen Exosuit platzierst (entweder normal oder durch Blinzeln). Es ist möglich, dass die Ressourcen auf der linken Seite aufgebraucht werden. In diesem Fall erhält jeder Exosuit, der hier platziert wird, lediglich 1 Ressource (aus dem Vorrat, passend zu der rechts daneben angezeigten).

DER RISSGENERATOR

Wie oben beschrieben, dient der Rissgenerator hauptsächlich dazu, deine verbrauchten Fluxkerne aufzubewahren. Aber da Flux eine instabile Substanz ist, führt die Anhäufung verbrauchter Kerne dazu, dass du mit jedem weiteren Blinzeln immer anfälliger für gefährliche Störungen wirst. Der Rissgenerator verfügt jedoch auch über eine Reihe von Aktionsfeldern, um die Risiken der Flux-Technologie zu mindern.

Entferne Fluxkerne: *Nur Maschinist.* Entferne bis zu 2 der am weitesten rechts liegenden Fluxkerne von deinem Rissgenerator und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück.

Entferne Störungen: *Nur Maschinist.* Zahle 2 Wasser und entferne anschließend bis zu 2 deiner Störungs-Marker von irgendwo. Lege sie zurück in deinen persönlichen Vorrat.

Zurückrufen: *Freie Aktion.* Platziere 2 Fluxkerne auf deinem Rissgenerator und erhalte bis zu 3 Arbeiter und/oder Pfad-Marker von deiner **Spielertafel** (siehe Einschränkungen unten) zurück, wie du sie normalerweise in der Aufräum-Phase zurückerhalten würdest. Wirf anschließend **einmal** den Flux- und den Störungs-Würfel wie oben im Abschnitt „Blinzeln" beschrieben, um zu prüfen, ob du einen Störungs-Marker platzieren musst.

Du erhältst Arbeiter genau wie in der Aufräum-Phase zurück: Motivierte Arbeiter kommen aktiv zurück, unmotivierte Arbeiter kommen auf die Erschöpft-Spalte und tote Arbeiter kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

WICHTIG: Du kannst nur Arbeiter und/oder Pfad-Marker von Aktionen deiner Fabriken, Lebenserhaltungssysteme, Labore und den Aktionen „Versorgen"/„Zwangsarbeit" zurückholen. Du kannst keine Arbeiter von deinen Kraftwerken oder von deinen Superprojekten zurückholen. Du darfst sie auch nicht von außerhalb deiner Spielertafel zurückholen, etwa von Anführer-Fähigkeiten, vom Rissgenerator oder aus Exosuits.

Rissgenerator Upgraden: *Freie Aktion ODER nur Maschinist.* Platziere 1 Durchbruch, den du besitzt, auf dem Rissgenerator-Upgradeplättchen und schiebe es so weit nach rechts, dass 1 weiterers Feld für 1 Fluxkern sichtbar wird. Dadurch wird deine maximale Anzahl an genutzten Fluxkernen erhöht, die du auf dem Rissgenerator haben kannst. Außerdem sinkt dadurch die Wahrscheinlichkeit, eine Störung zu erhalten.

- Der platzierte Durchbruch verbleibt auf dem Upgradeplättchen und gilt als ausgegeben.
- Der Durchbruch, den du legst, muss ein anderes **Symbol** (die Form ist egal) haben, als alle bereits dort liegenden Durchbrüche.
- Du musst 2 Wasser zahlen, um das Aktionsfeld für Maschinisten zu nutzen. Du erhältst aber auch 2 Siegpunkte, falls du dies tust.
- Du darfst die freie Aktion **und** das Aktionsfeld des Maschinisten in derselben Runde nutzen.
- Du kannst das Aktionsfeld des Maschinisten nicht mehr nutzen (um die 2 Siegpunkte zu erhalten), sobald dein Rissgenerator vollständig upgegradet ist.

Durch das Upgraden deines Rissgenerators erhältst du am Ende außerdem Siegpunkte entsprechend dem höchsten Wert, der unter den freigelegten Fluxkern-Feldern sichtbar ist.

HINWEIS: Falls du mit der B-Seite deines Rissgenerators spielst, können durch das Upgraden neue einmalige Effekte freigelegt werden, die Ressourcen/Wasser/Arbeiter/Fluxkerne zeigen. Falls dies passiert, lege die gezeigte Belohnung sofort auf das Fluxkern-Feld. Du erhältst sie, sobald du zum ersten Mal einen Fluxkern darauf legst (wie unter „Blinzeln" beschrieben).

TAL-SPIELBRETT

Dieses Spielbrett hat 2 Aktionen, mit bis zu 2 oder 3 verfügbaren Aktionsfeldern, abhängig von der Personenzahl. Es hat außerdem bis zu 2 Hauptstadt-Aktionsfelder.

AKTION „INTEGRIEREN"

Wähle 1 der 2 Optionen:

- **Integriere 1 Maschinisten** und lege ihn auf deine Aktiv-Spalte oder
- **Erhalte 1 Technologie-Karte:**

Zahle 2 Gold und/oder Uran, um 1 der verfügbaren Technologie-Karten oben vom Primär- oder Sekundärstapel zu nehmen (so, wie auch Gebäude durch die Aktion „Bauen" genommen werden). Manche Technologie-Karten haben zusätzliche Kosten (oben rechts auf der Karte abgebildet), die du sofort zahlen musst, sobald du diese Karte erhältst (selbst, falls du sie nicht durch diese Aktion erhalten hast). Platziere neu erhaltene Technologie-Karten neben deiner Spielertafel. Die Anzahl der Technologie-Karten, die du während eines Spiels erhalten kannst, ist nicht begrenzt. Weitere Informationen zu bestimmten Technologie-Karten werden im Anhang erläutert.

Besonderheiten für Arbeiter

- Bei Aktivierung durch einen Verwalter erhältst du 1 zusätzlichen Fluxkern.
- Bei Aktivierung durch eine Wissenschaftlerin darfst du, **falls du „Erhalte 1 Technologie-Karte" wählst**, 1 Gold oder Uran weniger für diese Karte zahlen.
- Kann nicht von einem Ingenieur aktiviert werden.
- Bei Aktivierung durch ein Genie, wähle **einen** der beiden Vorteile.
- Bei Aktivierung durch einen Maschinisten, erhalte **keinen** Vorteil.

AKTION „EXTRAHIEREN“

Wähle 1 der 2 Optionen:

Erhalte 2 Fluxkerne

oder

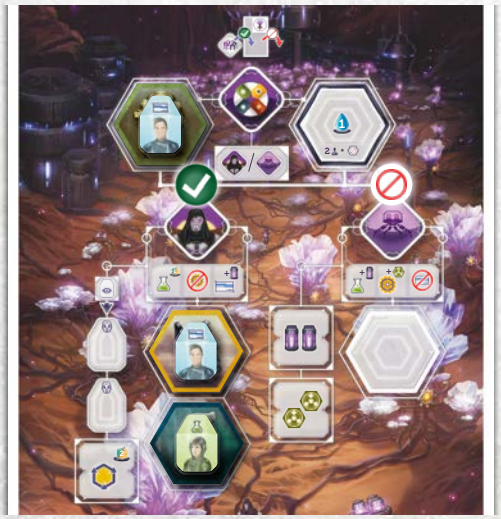
Erhalte 2 Energiekerne

Besonderheiten für Arbeiter

- Bei Aktivierung durch eine Wissenschaftlerin erhältst du 1 zusätzlichen Fluxkern (auch, falls du die Option gewählt hast, 2 Energiekerne zu erhalten).
- Bei Aktivierung durch einen Ingenieur erhältst du 1 zusätzlichen Energiekern (auch, falls du die Option gewählt hast, 2 Fluxkerne zu erhalten).
- Kann nicht von einem Verwalter ausgeführt werden.
- Bei Aktivierung durch ein Genie, wähle **einen** der beiden Vorteile.
- Bei Aktivierung durch einen Maschinisten, erhalte **keinen** Vorteil.

AKTION „TAL-HAUPTSTADT“

Du darfst eine verfügbare Tal-Aktion **ohne verfügbare Aktionsfelder** wählen und ausführen. Für den Arbeiter, der auf der Tal-Hauptstadt platziert wird, gelten die Beschränkungen und Vorteile der kopierten Tal-Aktion, nicht jedoch die Besonderheiten der Felder (z.B. Wasserkosten auf Aktionsfeldern). Diese Aktion funktioniert genau wie die Aktion „Weltkonzil“ auf dem Haupt-Spielbrett mit Hauptstadt-Aktionen.



ZUR ERINNERUNG: Niemand darf **vom** Tal-Spielbrett **weg** Blinzeln (aber sehr wohl **auf** das Tal-Spielbrett).

STÖRUNGEN

Störungen sind die schädlichen Nebeneffekte einer übermäßigen Nutzung des instabilen Rissgenerators. Störungen schaffen Zonen, in denen die Zeit im Wesentlichen stillsteht. Um sie zu beseitigen, ist das Fachwissen der Maschinisten des Tals erforderlich.

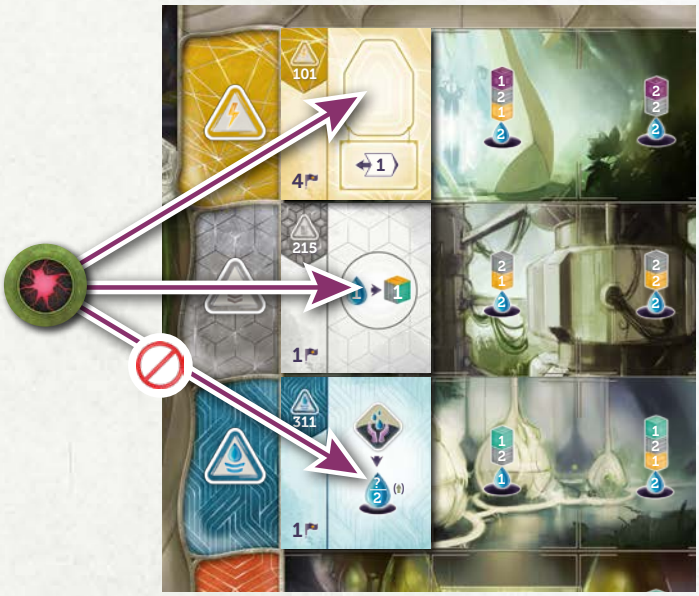
Störungs-Marker werden an dem Ort platziert, der durch das Symbol des geworfenen Störungs-Würfels angezeigt wird, und haben die folgenden Auswirkungen:

- **Zeitreise-Leiste** (max. 1): Du kannst auf der Zeitreise-Leiste nicht vorrücken, wann immer du Warp-Plättchen mit Zeitreisen entfernst.

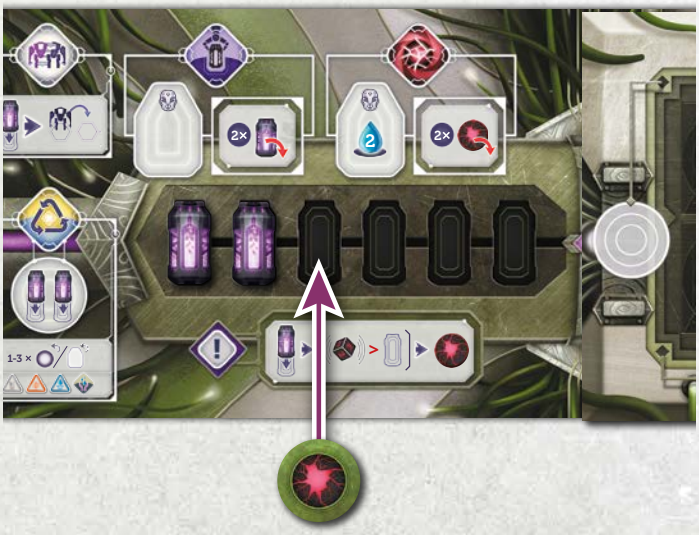
HINWEIS: Du darfst weiterhin deine Kraftwerke einsetzen, um deinen Fokus zu verschieben und sogar offene Warp-Plättchen zurückzahlen; überspringe einfach das Vorrücken auf der Zeitreise-Leiste.

- **Paradox-Leiste** (max. 2): Du erhältst Anomalien bereits nach weniger Paradoxen. Das Platzieren eines Störungs-Markers kann sofort den Erhalt einer Anomalie auslösen (falls keine leeren Felder mehr verbleiben).

- **Gebäude** (max. 1 pro Gebäude oder Superprojekt, das ein Feld für Arbeiter oder eine freie Aktion hat): Du kannst das Gebäude oder Superprojekt nicht nutzen und du kannst keinen Arbeiter/Pfad-Marker von dort zurückerhalten, bis du den Störungs-Marker entfernt hast. Ignoriere Gebäude oder Superprojekte mit Störungs-Marker für alle weiteren Spieleffekte, die mit ihnen interagieren würden (wie z.B. die Fähigkeit auf der B-Seite des Pfads der Harmonie). Die betroffenen Gebäude/Superprojekte geben am Spielende weiterhin Siegpunkte, falls noch Störungs-Marker darauf liegen. Du darfst wählen, welches Gebäude/Superprojekt du auf diese Weise deaktivierst.

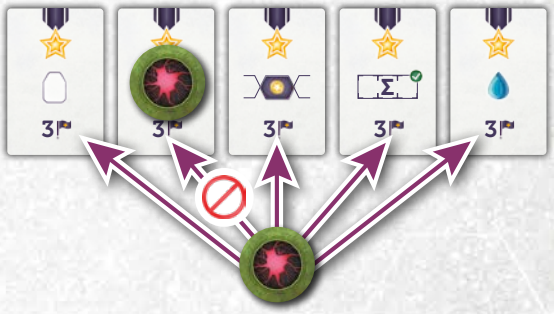


- **Rissgenerator** (max. 1 pro leerem, sichtbaren Feld der Leiste): Lege 1 Störungs-Marker auf das am weitesten links befindliche freie Feld auf deinem Rissgenerator. Überspringe das Feld mit dem Störungs-Marker, wann immer du Fluxkerne platzierst/entfernst. Somit erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, weitere Störungs-Marker zu erhalten, wann immer du Blinzelst. Du erhältst weiterhin Siegpunkte für upgegradete Felder am Spielende, selbst falls auf ihnen Störungs-Marker liegen.



- **Exosuit-Hangar** (max. 1 pro Feld): Falls ein Störungs-Marker auf einem Feld liegt, kann dort in der Auflade-Phase kein Exosuit aufgeladen werden und das Feld produziert in der Auflade-Phase kein Wasser. Du darfst wählen, auf welchem Feld du den Störungs-Marker platzierst. Falls du ihn auf einem Feld platziert hast, das dann beim Einschlag zerstört wird, bleibt der Störungs-Marker dort. Er hat keinen Einfluss mehr auf das Spiel, darf aber weiterhin mit Aktionen und Effekten entfernt werden und zählt bei der Endwertung. Nach dem Einschlag kannst du neue Störungs-Marker **nicht** auf zerstörten Exosuit-Feldern platzieren.

- **Endwertungs-Karten** (max. 1 pro Person und Endwertungs-Karte): Lege auf **2** verschiedene Endwertungs-Karten deiner Wahl **jeweils 1** Störungs-Marker. Du kannst keine Endwertungs-Karte werten, auf der dein Störungs-Marker liegt. Falls du sie werten würdest, gehen die Siegpunkte stattdessen an die Person, die den zweiten Platz bei dieser Bedingung belegt (oder den dritten oder vierten Platz – oder sogar **niemand** – falls mehrere Störungs-Marker darauf liegen). Falls nur noch 1 Karte ohne einen deiner Störungs-Marker übrig ist, lege nur 1 Störungs-Marker auf diese Karte.



Du kannst Störungs-Marker für gewöhnlich loswerden

- indem du die Aktion „Störungen entfernen" auf dem Rissgenerator
- oder manche der Aktionen auf den neuen Kollaps-Plättchen nutzt.

WICHTIG: Falls du eine Störung platzieren musst, wo keine mehr platziert werden kann, wirf den Störungs-Würfel erneut, bis du ein gültiges Ziel würfelst. Im unwahrscheinlichen Fall, dass du alle deine 8 Störungs-Marker im Spiel hast, erhältst du keine weiteren Störungs-Marker.

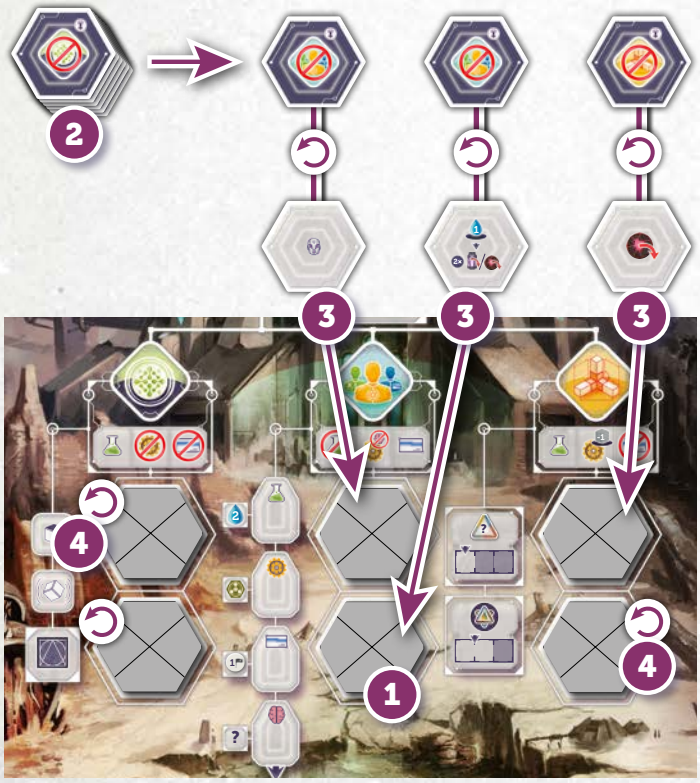
ÄNDERUNGEN BEIM EINSCHLAG

NEUE KOLLAPS-PLÄTTCHEN

Folgt beim Einschlag den folgenden Schritten, um die Kollaps-Plättchen aufzubauen:

1. Platziert die Kollaps-Plättchen des Grundspiels wie dort beschrieben, aber platziert sie verdeckt.
2. Mischt die 9 neuen Plättchen und wählt bei 2/3/4 Personen willkürlich 2/3/4 davon aus.
3. Platziert diese Plättchen von unten nach oben offen auf ihren entsprechenden Aktionen (auf der Rückseite abgebildet) auf den Plättchen des Grundspiels.
4. Deckt alle Kollaps-Plättchen des Grundspiels, auf denen kein zweites Plättchen liegt, auf.

Wann immer du einen Exosuit von einem der neuen Plättchen entfernst, entferne es, anstatt es umzudrehen und decke das darunter liegende Plättchen auf.



Eine vollständige Liste der neuen Kollaps-Plättchen findet ihr im Anhang.

Wann immer jemand von einem Kollaps-Plättchen weg Blinzelt, behandelt es so, als wäre ein Exosuit in der Aufräum-Phase davon entfernt worden: Entfernt es, falls es oben liegt (und deckt das darunterliegende auf) oder dreht es um und lasst es auf der „Nicht verfügbar"-Seite liegen (falls es das letzte auf dem Feld ist).

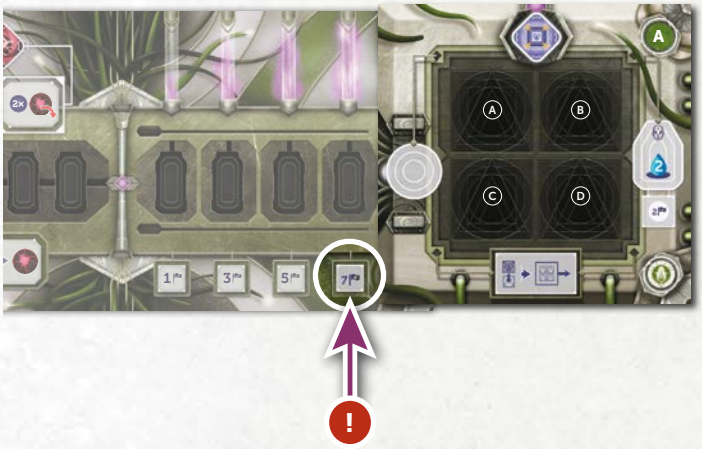
ÄNDERUNGEN AM SPIELENDE

Falls ihr mit „Risse der Zeit" spielt, gibt es 3 neue Kategorien, in denen ihr Siegpunkte erhalten könnt. Nutzt den neuen Wertungsblock, um sie zusammenzuzählen.

Jeder Störungs-Marker im Spiel gibt dir jeweils **minus 2 Siegpunkte**.

Erhalte die Punkte für die auf deinen Technologie-Karten abgebildeten Boni.

Erhalte die Punkte, die unter dem am weitesten rechts sichtbaren Feld deines Rissgenerators abgebildet sind.



HINWEIS: Du erhältst keine Punkte für Durchbrüche, die du auf deinem Rissgenerator-Upgradeplättchen platziert hast. Sie zählen auch nicht zu den Sets mit Durchbrüchen am Ende des Spiels.

MODUL „VARIABLE ANOMALIEN“

Das Modul „Variable Anomalien“ kann mit oder ohne dem Modul „Risse der Zeit“ genutzt werden.

ÄNDERUNGEN BEIM AUFBAU

1. Lasst die Anomalien aus dem Grundspiel in der Schachtel. Mischt alle neuen Anomalien und platziert sie als offenen Stapel neben den Gebäuden. Dies ist der Primärstapel der Anomalien. Falls ihr mit dem Modul „Risse der Zeit“ spielt, legt das oberste Plättchen des Stapels neben den Primärstapel und bildet damit wie bei den Gebäuden den Sekundärstapel.
2. Mischt die neue Endwertungs-Karte in den Stapel der Endwertungs-Karten ein. Für euer erstes Spiel mit diesem Modul empfehlen wir, die neue Karte und 4 zufällige andere zu verwenden.
3. Gebt jedem von euch 1 Anomalien-Entferner-Plättchen, und legt es **neben** eure Spielertafel.

1 ÄNDERUNGEN DER VORBEREITUNGS-PHASE

Passt den Anomalienstapel immer genauso an, wie die Gebäudestapel. Legt also die oberste Anomalie vom Primär- auf den Sekundärstapel.

2 ÄNDERUNGEN DER PARADOX-PHASE

Wann immer du eine Anomalie erhältst (sei es in der Paradox-Phase oder in einer anderen Phase), musst du dich für **1 der 2 sichtbaren Anomalien** entscheiden. Falls mehrere von euch in der Paradox-Phase Anomalien erhalten, wählt vom Startspieler ausgehend in Zugreihenfolge.

WICHTIGE ÄNDERUNG: Du erhältst nicht automatisch die Möglichkeit, ein ausliegendes Warp-Plättchen kostenlos von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurückzuerhalten. Manche Anomalien haben „Vor dem Einschlag"- oder „Nach dem Einschlag"-Symbole auf der linken Seite: Du kannst **nur dann** ein ausliegendes Warp-Plättchen zurückerhalten, falls die Anomalie diese Bedingung erfüllt. Eine der Anomalien hat gar kein „Erhalte 1 Warp-Plättchen zurück"-Symbol. Falls du diese Anomalie erhältst, kannst du damit niemals ein Warp-Plättchen zurückholen.

Vor dem Einschlag

Nach dem Einschlag

Beliebiges Zeitalter

HINWEIS 1: Diese Bedingungen zum Zurückerhalten von Warp-Plättchen beziehen sich auf das gegenwärtige Zeitalter (in dem du die Anomalie erhältst) und nicht das Zeitalter, aus dem du das Warp-Plättchen erhalten würdest.

HINWEIS 2: Die neuen Anomalien zählen ganz normal zur Bedingung des Pfads der Erlösung und allen anderen Fähigkeiten, die das Sammeln von Anomalien erfordern.

HINWEIS 3: Die Spezialfähigkeit auf der B-Seite der Spielertafel vom Pfad der Harmonie gilt weiterhin – falls du dich entscheidest, 1 Gebäude zu verlieren, erhältst du gar keine Anomalie.

5 AKTIONS-PHASE

Die meisten neuen Anomalien haben verschiedene positive oder negative Effekte. Einige können wie Gebäude genutzt werden (obwohl sie nicht als Gebäude zählen), während andere passive Fähigkeiten haben, die während oder außerhalb der Aktions-Phase angewendet werden können. Im Anhang werden die Fähigkeiten aller Plättchen erklärt.

Die Art und Weise, Anomalien zu entfernen, hat sich in diesem Modul geändert. Anstatt einen Arbeiter auf der Anomalie selbst zu platzieren, musst du ihn nun auf dem Arbeiter-Feld des Anomalie-Entferner-Plättchens platzieren. Behandle diese Aktion so, als ob sie auf deiner Spielertafel wäre.

Zahle die Kosten für das Entfernen einer Anomalie, wie auf dem Plättchen angegeben, und wähle dann eine deiner Anomalien, die du entfernen möchtest. Diese Anomalie ist nun aus dem Spiel. Falls sich auf der entfernten Anomalie ein Arbeiter befand (X13-X16), wird dieser Arbeiter wie in der Aufräum-Phase zurückgeholt (in die Spalte „Erschöpft" oder „Aktiv", je nachdem, ob das Aktionsfeld den Arbeiter motiviert hat oder nicht). Der Arbeiter wird zu diesem Zeitpunkt nicht vom Anomalie-Entferner-Plättchen entfernt.

HINWEIS 1: Im extrem unwahrscheinlichen Fall, dass alle Anomalien aus den Stapeln gezogen wurden, mischt alle entfernten Anomalien und bildet einen neuen Primärstapel.

HINWEIS 2: Die Kosten für das Entfernen einer Anomalie bei Verwendung dieses Moduls wurden im Vergleich zu den Anomalien des Grundspiels um 1 Wasser reduziert.

Besonderheiten für Arbeiter

Ein beliebiger Arbeiter kann zur Aktivierung dieser Aktion verwendet werden, und der Arbeiter stirbt, sobald er zurückgenommen wird (in der Aufräum-Phase).

WICHTIG: Das Anomalie-Entferner-Plättchen ist **kein** Gebäude. Jede Fähigkeit, mit der man einen Arbeiter von einem Gebäude zurücknehmen darf, kann nicht zum Zurücknehmen von diesem Plättchen genutzt werden.

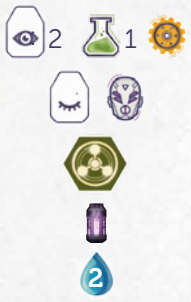
Aufgrund dieser Änderung kann nun nur noch eine Anomalie pro Zeitalter (mit normalen Mitteln) entfernt werden, da der Arbeiter erst am Ende des Zeitalters in der Aufräum-Phase vom Feld des Anomalie-Entferners entfernt wird.

STARTGÜTER DRAFTEN

Falls ihr die Variante „Startgüter draften" zusammen mit dem Modul „Risse der Zeit" verwendet, mischt die 4 neuen Startgüter-Karten in den Stapel der Startgüter-Karten des Grundspiels.

Anstatt den auf eurer Pfad-Übersicht abgebildeten Startgüter erhaltet ihr alle jeweils:

- 2 Wissenschaftlerinnen (aktiv)
- 1 Ingenieur (aktiv)
- 1 Maschinist (erschöpft)
- 1 Energiekern
- 1 Fluxkern
- 2 Wasser



Der Rest der Regeln (einschließlich der Anzahl der ausgeteilten Karten) bleibt unverändert gegenüber den im Grundspiel beschriebenen Regeln des Draftens der Startgüter. In einem Spiel mit 2/3/4 Personen gibt es 12/9/4 überschüssige Karten; legt sie in die Schachtel zurück.

„RISSE DER ZEIT" UND ANDERE ERWEITERUNGEN

„Risse der Zeit" wurde als eigenständige Erweiterung konzipiert, ist aber auch mit bestimmten anderen (separat erhältlichen) Modulen spielbar. Falls ihr Module mischt, bedenkt bitte, dass jedes zusätzliche Modul die Komplexität deutlich erhöht; daher empfehlen wir dies nur, nachdem ihr bereits erste Erfahrungen mit Anachrony gesammelt habt.

Nachfolgend sind einige Modulkombinationen aufgeführt, die wir empfehlen, mit *Risse der Zeit* auszuprobieren.

WICHTIG: Falls du „Risse der Zeit" mit einem anderen Modul spielst, das eine Spielbrett-Erweiterung hinzufügt (wie z.B. „Pioniere der Neuen Erde"), darfst du nicht von diesen Spielbrettern **weg Blinzeln** (aber du darfst **darauf Blinzeln**). Dies ist dieselbe Regel, die auch für das Amethynia-Tal-Spielbrett gilt.

Kombinationen für Fortgeschrittene:

- *Risse der Zeit* + *Hypersync* (Teil der Erweiterung *Makel der Zukunft*)
- *Risse der Zeit* + *Quantenschleifen* (Teil der Erweiterung *Makel der Zukunft*)

Kombinationen für Experten:

- *Risse der Zeit* + *Intrigen des Konzils* (Teil der Erweiterung *Makel der Zukunft*)
- *Risse der Zeit* + *Quantenschleifen* + *Hypersync* (beide Teil der Erweiterung *Makel der Zukunft*)
- *Risse der Zeit* + *Pioniere der Neuen Erde* (Teil der *Zeitlosen Erweiterungen*)

WICHTIG: Falls du die Kombination *Risse der Zeit* + *Pioniere der neuen Erde* spielst, dürft ihr alle nach der Warp-Phase des Zeitalters Null jeweils 1 Titan, Uran oder Gold ausgeben, um die Stärke eures Exosuits upzugraden, als ob ihr in diesem Zeitalter eine Aktion zum Upgrade der Stärke durchgeführt hättet. Zusätzliche Regeln für die Modulkombinationen aus *Risse der Zeit* und *Makel der Zukunft* sind in den Regeln zu *Makel der Zukunft* zu finden.

Darüber hinaus könnt ihr alle der folgenden optionalen Module und Varianten zu jeder der oben genannten Kombinationen hinzufügen, ohne die Komplexität wesentlich zu erhöhen:

- Variable Anomalien
- Neutronid-Gebäude (Teil der Erweiterung *Makel der Zukunft*)
- Alternative Zeitlinie (Teil des Grundspiels) oder
- Startgüter draften (Teil des Grundspiels)

Neben den empfohlenen Kombinationen könnt ihr auch mit anderen Kombinationen experimentieren, aber die folgenden Kombinationen werden **nicht** unterstützt:

- *Risse der Zeit* + *Zeitenwende* (Teil der *Zeitlosen Erweiterungen*) und
- *Risse der Zeit* + *Wächter des Konzils* (Teil der *Zeitlosen Erweiterungen*).

ANHANG

Abkürzungen:

W - Wasser
U - Uran
G - Gold
T - Titan
N - Neutronium
SP - Siegpunkt(e)
x - Beliebige Menge

TECHNOLOGIE-KARTEN

501 NEURO-STIMULATION
Beim Erhalt: Rücke 1 Feld auf deiner Moral-Leiste vor (nach rechts).
Passiv: Wann immer du deine Moral auf der Moral-Leiste über das Maximum erhöhst, erhalte 2 SP (zusätzlich zum dort abgebildeten Bonus).

502 FORTSCHRITTLICHER ZEIT-PROZESSOR
Passiv: Wann immer du ein Kraftwerk baust, zahle 1 N weniger.
Spielende: Erhalte 1 SP für jedes deiner Kraftwerke.

503 NEBENPRODUKT-KONVERTER
Zusätzliche Kosten: Zahle 1 G.
Passiv: Erhalte 2 T, nachdem du eine Fabrik gebaut hast.
Spielende: Erhalte 1 SP für jede deiner Fabriken.

504 NANO-FILTER
Passiv: Erhalte 3 W, nachdem du ein Lebenserhaltungssystem gebaut hast.
Spielende: Erhalte 1 SP für jedes deiner Lebenserhaltungssysteme.

505 FUSIONSREAKTOR
Passiv: Zahle beim Bau deiner Labore 1 U und 1 W weniger.
Spielende: Erhalte 1 SP für jedes deiner Labore.

506 TAL-VORPOSTEN
Einmalig: Bei der Aktion „Bauen" darfst du 1 Gebäude (beliebiger Art) stattdessen für 2 T neben deiner Spielertafel bauen. (Es zählt trotzdem für Evakuierungsbedingungen etc.)
Spielende: Erhalte 1 SP für jede vollständig belegte Reihe deiner Spielertafel.

507 EXOSUIT-HANGARERWEITERUNG
Passiv: Erhalte 1 zusätzliches Exosuit-Feld. In künftigen Auflade-Phasen darfst du dieses Feld nutzen, um 1 weiteren Exosuit für 2 W aufzuladen, oder um 1 W Einkommen zu erhalten. (Nutze das Exosuit-Hangar-Erweiterungsplättchen.)

508 STÖRUNGS-ABSORBER
Freie Aktion: Wirf bei deiner nächsten Aktion „Blinzeln" weder den Störungs- noch den Flux-Würfel.
Spielende: Erhalte 1 SP für jede deiner Störungen im Spiel (dadurch reduzierst du die SP-Strafe).

509 GEHEIMPROJEKT
Einmalig: Bei der Aktion „Bauen" darfst du 1 Superprojekt mit einem Rabatt von 1 Durchbruch neben deiner Spielertafel bauen.
Spielende: Erhalte 2 SP für jedes deiner Superprojekte.

510 ÖKO-AUFLADUNG
Dauerhaft: In der Auflade-Phase produziert jedes deiner leeren Exosuit-Felder 1 zusätzliches W.
Spielende: Erhalte 1 SP für jeden nicht ausgegebenen Energiekern (max. 5 SP).

511 GEHEIMOPERATIONEN
Beim Erhalt: Ziehe 2 zufällige nicht verwendete Endwertungs-Karten und behalte 1. Nur du kannst diese Bedingung erfüllen, für die üblichen 3 SP.
Spielende: Erhalte 1 SP extra für jede **allgemeine** Endwertungs-Karte, die du erfüllst.

512 ANOMALIEN-NEUTRALISIERER
Freie Aktion: Zahle 1 Genie (aus der Aktiv- oder der Erschöpft-Spalte) ODER 1 N, um eine Anomalie zu entfernen.
Spielende: Erhalte 1 SP für jeden leeren Bauplatz auf deiner Spielertafel (max. 5 SP).

513 RISSGENERATOR-KONDENSATOR
Beim Erhalt: Du darfst sofort die Aktion „Rissgenerator upgraden" ausführen, kostenlos und als freie Aktion.
Spielende: Erhalte 1 SP für jedes Upgrade deines Rissgenerators (auch für kostenlose Upgrades).

514 FLUX-REINIGER
Passiv: In der Aufräum-Phase darfst du 1 Fluxkern von deinem Rissgenerator entfernen.
Spielende: Erhalte 1 SP für jeden deiner Maschinisten (max. 5 SP).

515 BLINZELN-UNTERDRÜCKUNGS-BYPASS
Freie Aktion: Zahle 1 W bei deiner nächsten Aktion „Blinzeln", um aus dem Amethynia-Tal hinaus zu Blinzeln. Das schließt das Blinzeln auf ein anderes Aktionsfeld im Tal ein.
Spielende: Erhalte 1 SP für jeden zweiten Fluxkern auf deinem Rissgenerator.

516 WARP-KOMPRIMIERER
Zusätzliche Kosten: Zahle 2 W.
Passiv: In der Warp-Phase darfst du 1 zusätzliches Plättchen warpen (also insgesamt 3). Lege es oben auf ein anderes deiner Warp-Plättchen (auf demselben Zeitlinien-Feld). Du erhältst den Bonus beider Plättchen, aber der Stapel zählt in den folgenden Paradox-Phasen nur als 1. Du darfst entweder das obere oder beide Plättchen mit einer einzelnen Zeitreise zahlen und zurückerhalten. Rücke dabei für **jedes**

HINWEIS 1: Das Platzieren des zweiten Warp-Plättchens löst den Bonus / die Strafe aus der Variante „Alternative Zeitlinie" nicht aus.

HINWEIS 2: Am Spielende ist jedes Plättchen weiterhin -2 SP wert, also insgesamt -4 SP pro Stapel.

HINWEIS 3: Eine Fähigkeit, mit der du Warp-Plättchen zurückerhalten darfst (z.B. beim Erhalt einer Anomalie) lässt dich weiterhin nur das oberste Plättchen zurückerhalten.

Zurückerhalten 1 Schritt auf deiner Zeitreise-Leiste vor.
Spielende: Erhalte 1 SP für jedes deiner Warp-Plättchen auf der Zeitlinie (dadurch reduzierst du die SP-Strafe).

517 SPALTENERGIE-TRANSMITTER
Passiv: Wann immer du auf deiner Zeitreise-Leiste vorrückst, darfst du 1 Fluxkern zahlen, um 1 deiner Pfad-Marker von einem Gebäude oder Superprojekt zurückzuerhalten.
Spielende: Erhalte 1 SP für jedes deiner Kraftwerke.

518 PERSONALZUWACHS
Zusätzliche Kosten: Zahle 1 Energiekern.
Passiv: Wann immer du die Aktion „Rekrutieren" ausführst, erhalte den entsprechenden Rekrutierungsbonus zweimal. Du darfst 2 verschiedene Boni auswählen, falls du ein Genie rekrutierst.
Spielende: Erhalte 1 SP für jeden vierten Arbeiter (auf der Erschöpft- oder Aktiv-Spalte) von dir.

GEBÄUDE-DETAILS

B AUSTAUSCHGEBÄUDE

215B: Passiv: Wann immer du die Aktion „Bauen" ausführst, darfst du 1 T/U/G durch 1 W ersetzen.
301B: Freie Aktion: Erhalte 2 W. Sobald du dieses Gebäude baust, erhalte sofort 4 W.
302B: Freie Aktion: Erhalte 2 W. Sobald du dieses Gebäude baust, erhalte sofort 4 W.
303B: Freie Aktion: Erhalte 2 W.
304B: Freie Aktion: Erhalte 3 W.
313B: Beliebiger Arbeiter: Zahle 1 U: Erhalte 5 W + 1 SP.
314B: Beliebiger Arbeiter: Zahle 1 G: Erhalte 5 W + 1 SP.
403B: Beliebiger Arbeiter (Stirbt beim Zurückerhalten): Erhalte 1 aufgeladenen Exosuit und 2 W.

GEBÄUDE FÜR „RISSE DER ZEIT"

Kraftwerke
116: Maschinist: Wirf den Flux- und den Störungs-Würfel, um zu ermitteln, ob du eine Störung erhältst (wie bei der Aktion „Blinzeln"). Verschiebe deinen Fokus anschließend auf ein beliebiges Zeitlinien-Feld bis zu 4 Zeitalter vor dem gegenwärtigen Zeitalter. Erhalte 1 SP.
117: Beliebiger Arbeiter: Zahle 1 Fluxkern: Verschiebe deinen Fokus auf ein beliebiges Zeitlinien-Feld bis zu 4 Zeitalter vor dem gegenwärtigen Zeitalter.

Fabriken
216: Maschinist: Erhalte 2 Fluxkerne.
217: Genie: Zahle 1 W: Erhalte 1 T, 1 U und 1 G.

Lebenserhaltungssysteme
316: Wissenschaftlerin (bleibt motiviert): Entferne 1 Fluxkern von deinem Rissgenerator, erhalte 2 W.
317: Passiv: Erhalte 1 W wann immer du Blinzelst.

Labore
416: Passiv: Du darfst bis zu 2 Störungen auf diesem Gebäude anstelle des vom Störungs-Würfel gezeigten Ziels stapeln. Diese Störungen haben keinen Effekt, aber sie geben dir am Ende weiterhin -2 SP. Du darfst diese Störungen mit den normalen Möglichkeiten entfernen.
417: Freie Aktion: Zahle 1 N, um 2 Fluxkerne zu erhalten oder zahle 2 Fluxkerne, um 1 N zu erhalten. Erhalte in jedem Fall 1 W.

VERBUNDENE GEBÄUDE

Diese Gebäude haben 3 oder 4 Einmal-Fähigkeiten die jeweils in eine bestimmte Richtung zeigen. Jede Fähigkeit kann einmal ausgelöst werden:

- Sofort, falls beim Bau des verbundenen Gebäudes bereits der Pfeil der Fähigkeit auf einen Bauplatz mit Gebäude oder Superprojekt (keine Anomalie) zeigt

ODER

- Später, sobald ein Gebäude oder Superprojekt auf dem Feld gebaut wird, auf das der Pfeil der Fähigkeit zeigt.

HINWEIS: Der Pfad der Harmonie kann solch eine Fähigkeit auf der B-Seite seiner Spielertafel ggf. mehrfach aktivieren, indem er mit seiner Fähigkeit ein Gebäude entfernt und anschließend wieder eins auf demselben Feld baut.

WICHTIG: Anomalien lösen die Fähigkeiten **nicht** aus. Falls du ein verbundenes Gebäude in der ersten/dritten Spalte baust, wird seine linke/rechte Fähigkeit nie ausgelöst.

118: Links: Verschiebe deinen Fokus auf ein beliebiges Zeitlinien-Feld bis zu 4 Zeitalter vor dem gegnwärtigen Zeitalter.
Rechts: Verschiebe deinen Fokus auf ein beliebiges Zeitlinien-Feld bis zu 4 Zeitalter vor dem aktuellen Zeitalter. Erhalte 1 SP.
Unten: Nimm 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat (ohne SP zu erhalten).

HINWEIS: Dieses Gebäude zählt als 4 für die höchste Reichweite bei Zeitreisen am Ende des Spiels.

218: Links: Erhalte 1 T. Oben: Erhalte 1 N.
Unten: Erhalte 2 U. Rechts: Erhalte 2 G + 1 SP.
318: Links: Erhalte 3 W. Oben: Erhalte 4 W.
Rechts: Erhalte 3 W + 1 SP. Unten: Erhalte 4 W.
418: Links: Führe die Aktion „Forschen" aus (ohne einen Exosuit zu platzieren). Oben: Führe die Aktion „Rekrutieren" aus (ohne einen Exosuit zu platzieren und so, als ob du einen Verwalter platziert hättest).
Rechts: Führe die Aktion „Bauen" aus (ohne einen Exosuit zu platzieren und so, als ob du einen Ingenieur platziert hättest). Erhalte zusätzlich 1 SP.

SUPERPROJEKT-DETAILS

BLINZEL-STABILISIERER

Passiv: Ziehe 2 vom geworfenen Wert ab. wann immer du den Flux-Würfel wirfst (mind. 0).

RISS-DUPLIKATOR

Freie Aktion: Führe sofort die Aktion „Blinzeln" aus und handle das Feld ab, auf das du den Exosuit bewegst. Platziere 1 deiner Fluxkerne ganz normal auf deinem Rissgenerator. Wirf nicht den Störungs- und den Flux-Würfel (als ob du einen Maschinisten zum Blinzeln genutzt hättest).

HINWEIS: Dies ist eine freie Aktion. Du darfst also immer noch einen Arbeiter platzieren oder sogar nochmal Blinzeln.

RISS-INVERTER

Freie Aktion, zahle 2 W: Platziere 1 Arbeiter in 1 deiner **leeren** Exosuits und aktiviere das Aktionsfeld, auf dem der Exosuit gerade steht. Beschränkungen für Arbeiter gelten weiterhin, zahle aber nicht die W-Kosten des Feldes und erhalte keine abgedruckten Vorteile (Kollaps-Plättchen etc.) erneut.

AMETHYNIA-TECHNOLOGIEZENTRUM

Sofort beim Bau: Ziehe die untersten 5 Karten vom Primärstapel der Technologien und erhalte 2 davon (zahle nur ihre zusätzlichen Kosten in der oberen rechten Ecke, falls vorhanden). Lege die übrigen Karten zurück unter den Stapel.

KRAFTWERKE AUS FERNER ZUKUNFT

Passiv: Du erhältst 1 Fluxkern, wann immer du auf der Zeitreise-Leiste vorrückst.

DETAILS DER VARIABLEN ANOMALIEN

X01 Passiv: Gib zu Beginn jeder Aufräum-Phase alles bis auf 3 deines W ab.
Falls du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat erhalten.

X02 Passiv: Zahle zu Beginn jeder Aufräum-Phase 3 W oder bewege dich auf der Moral-Leiste 1 Feld nach links.
Falls du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat erhalten.

X03 Passiv: Deine Arbeiter bleiben **nie** motiviert. Wann immer du die Aktion „Versorgen" ausführst (aber nicht, falls du deine Arbeiter zwingst), verbleibt 1 deiner Arbeiter in der Erschöpft-Spalte.
Falls du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat erhalten.

X04 Passiv: Wann immer du ein Genie in einem Exosuit platzierst, MUSST du 1 SP-Plättchen ausgeben. Dies gilt nicht für das Blinzeln mit einem Genie, das sich bereits in einem Exosuit befindet. Falls du keine SP-Plättchen zum ausgeben hast, kannst du das Genie nicht platzieren.
Falls du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat erhalten.

X05 Passiv: Die Reichweite deiner Kraftwerke wird um 2 **reduziert** (zu einem Minimum von 1 pro Kraftwerk).
Falls du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat erhalten.

HINWEIS: Dieses Gebäude zählt als minus 2 für die höchste Reichweite bei Zeitreisen am Ende des Spiels.

X06 Passiv: Lege ein „Nicht verfügbar"-Plättchen auf eines deiner Exosuit-Felder. Du kannst auf diesem Feld nicht länger Exosuits aufladen und es gibt dir kein W-Einkommen. Entferne das Plättchen, sobald du diese Anomalie entfernst.
Falls du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat erhalten.

X07 Passiv: Wann immer du einen Energiekern ausgibst, MUSST du 1 W ausgeben. Falls du kein W zum ausgeben hast, kannst du keine Energiekerne ausgeben.
Falls du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat erhalten.

X08 Passiv: Falls du zu Beginn der Paradox-Phase mind. 4 Warp-Plättchen auf der Zeitlinie hast, erhältst du sofort 1 Paradox. Du musst trotzdem normal für Paradoxe würfeln, **selbst falls dies eine Anomalie ausgelöst hat.**
Falls du diese Anomalie **vor** dem Einschlag erhältst, darfst du 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat erhalten.

X09, X10, X11, X12 Kein Effekt.
Sobald du diese Anomalie erhältst, darfst du 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat erhalten.

X13 Beliebiger Arbeiter (bleibt motiviert): Erhalte 2 W. Falls du diese Anomalie **nach** dem Einschlag erhältst, darfst du 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat erhalten.

X14 Beliebiger Arbeiter (bleibt motiviert): Erhalte 1 T. Falls du diese Anomalie **nach** dem Einschlag erhältst, darfst du 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat erhalten.

X15 Genie: Nimm 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat (ohne SP zu erhalten).
Falls du diese Anomalie **nach** dem Einschlag erhältst, darfst du 1 deiner Warp-Plättchen von einem beliebigen Zeitlinien-Feld zurück in deinen Vorrat erhalten.

X16 Wissenschaftlerin: Führe die Aktion „Forschen" aus und erhalte 1 Paradox.

WICHTIG: X16 lässt dich keines deiner Warp-Plättchen zurücknehmen.

PALADIN EXOSUIT-WERKSTATT

Sensor-Upgrade
Kann nur von einer Wissenschaftlerin ausgeführt werden. Zahle 1 W, um 1 Durchbruch auf dem vorgegebenen Feld zu platzieren. Dann erhalte 1 Fluxkern.
Du darfst max. 1 Durchbruch von jeder der drei Formen auf diesem Feld haben.

Stärke-Upgrade
Sobald du diese Aktion ausführst, darfst du 1 T/U/G (max. 4 pro Spiel) platzieren, um den Stärke-Wert um 2 zu erhöhen **oder** 1 Fluxkern (bis zu max. 1 pro Spiel) platzieren, um den Stärke-Wert um 3 zu erhöhen.

WICHTIG: Der Paladin Exosuit beginnt das Spiel mit einem Grundstärke-Wert von 1.

ANFÜHRER-FÄHIGKEITEN

ANFÜHRER DES PFADS DER EINHEIT

Eldrin: *Fluxmeister (Aktion, Wissenschaftlerin):* Führe 1 der folgenden Aktionen wie auf dem Rissgenerator abgebildet aus: Störungen entfernen, Fluxkerne entfernen oder Rissgenerator upgraden.

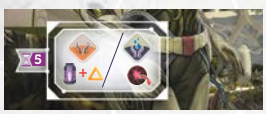
Castien: *Beharrlichkeit*:
Wann immer du mit einem Maschinisten Blinzelst, darfst du 1 W ausgeben, um den Maschinisten auf der Aktiv-Spalte anstelle der Erschöpft-Spalte zu platzieren.

Thalia: *Diplomatische Gefälligkeiten*: Wähle zu Spielbeginn zufällig 1 ungenutzten Anführer von jedem der 4 Pfade des Grundspiels. Vor der Paradox-Phase jedes Zeitalters darfst du 1 der vier auswählen, den du aktivierst. Nutze die Fähigkeit des aktivierten Anführers für das gegenwärtige Zeitalter. Entferne ihn anschließend am Ende des Zeitalters aus dem Spiel.

AUSNAHME: Falls du die Hohe Sonnenwanderin Amena in einem Zeitalter nach dem Einschlag aktivierst, entferne **eines** deiner „Nicht verfügbar"-Plättchen – aber nur für dieses Zeitalter. Sie hat in einem Zeitalter vor dem Einschlag keinen Effekt.

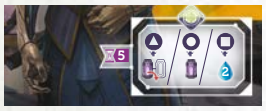
HINWEIS: Da du nur 4 Anführer aktivieren kannst, wirst du in 1 der 5 Zeitalter (deiner Wahl) keine Fähigkeit zur Verfügung haben.

NEUE ANFÜHRER FÜR VORHANDENE PFADE

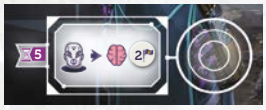


Prinzessin Suriel
(Pfad der Harmonie): *Für das Allgemeinwohl:* Wann immer du die Aktion „Versorgen" ausführst, darfst du 1 Störung entfernen. Wann immer du die Aktion „Zwangsarbeit" ausführst, darfst du entscheiden, 1 Paradox und 1 Fluxkern zu erhalten.

Prophet Augurus
(Pfad der Erlösung): *Zeitstromwanderer (Freie Aktion):* Verschiebe deinen Fokus auf das vorherige Zeitlinien-Feld. Wirf anschließend den Flux- und den Störungswürfel (wie bei der Aktion „Blinzeln") und addiere 1 zum Würfelergebnis des Flux-Würfels.



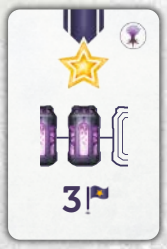
S.O.T.E.R.
(Pfad des Fortschritts): *Perfekte Planung:* Wann immer du die Aktion „Forschen" ausführst, erhältst du einen zusätzlichen Bonus, der von der Form des genommenen Durchbruchs abhängt: Dreieck: Entferne 1 Fluxkern von deinem Rissgenerator. Kreis: Erhalte 1 Fluxkern. Quadrat: Erhalte 2 W.



Indoktrinatorin Xenara
(Pfad der Dominanz): *Indoktrination der Maschinisten (Freie Aktion):* Zahle 1 Maschinisten (von der Aktiv- oder Erschöpft-Spalte), um ein Genie (aus dem Vorrat) und 2 SP zu erhalten.

NEUE ENDWERTUNGS-KARTEN

RISSE DER ZEIT



Wer am Ende des Spiels **die meisten Fluxkerne auf seinem Rissgenerator** hat, erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP.

Wer am Ende des Spiels **die meisten Technologien** hat, erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP.

VARIABLE ANOMALIEN

Wer am Ende des Spiels **die meisten Anomalien** auf seiner Spielertafel hat, erhält (auch bei Gleichstand) 3 SP.

NEUE KOLLAPS-PLÄTTCHEN

Die Boni für Kollaps-Plättchen gelten immer zusätzlich zur jeweiligen Standardaktion. Die neuen Plättchen werden auf die Plättchen des Grundspiels gelegt, und nur der (sichtbare) Effekt des obersten Plättchens gilt.

FORSCHEN

Zahle 1 U/G, um 1 Technologie zu erhalten.

Entferne 1 Fluxkern von deinem Rissgenerator und upgrade ihn, ohne einen Durchbruch zahlen zu müssen.

Zahle 1 T/U/G, um eine Anomalie zu entfernen.

REKRUTIEREN

Zahle 1 W, um eines der folgenden zweimal zu wählen: Entferne 1 Fluxkern oder entferne 1 Störung.

Erhalte 1 Maschinisten aus dem Vorrat.

Erhalte 2 deiner Arbeiter zurück (es gelten dieselben Regeln wie bei der freien Aktion „Zurückrufen").

BAUEN

Erhalte 2 Fluxkerne.

Entferne 1 Störung.

Schaue dir die 3 untersten Plättchen eines Primärstapels der Gebäude an. Du darfst anstelle der obersten Plättchen auf den Stapeln eines davon bauen. Falls du das tust, erhalte 1 SP.

BEDINGUNGEN FÜR DIE EVAKUIERUNG DES PFADS DER EINHEIT

Das strahlende Signal

Grundbedingung: Du musst den zweiten Bauplatz in jeder Reihe auf deiner Spieltafel (mit einem Gebäude, einer Anomalie oder einem Superprojekt) abgedeckt haben (6 SP).

Zusätzliche Belohnung: Pro Maschinisten, den du während der Aktion „Evakuieren" hast, ist diese Aktion weitere 2 SP wert.

Anbruch einer neuen Zukunft

Grundbedingung: Habe deinen Rissgenerator vollständig upgegradet, um zu evakuieren (2 SP).

Zusätzliche Belohnung: Pro Set aus je 1 Technologie und 2 erschöpften Arbeitern, das du während der Aktion „Evakuieren" hast, ist diese Aktion weitere 4 SP wert.

ASYMMETRISCHE SPIELERTAFELN – B-SEITE FÜR DEN PFAD DER EINHEIT

Moral & Versorgen: „Versorgen" kann nur von einem Genie ausgeführt werden und ist niemals motivierend. Es kostet jeweils 3/3/4/4/5/6/8 W. Falls du bereits beim Maximum deiner Moral-Leiste angekommen bist und „Versorgen" ausführst, erhalte 1 Technologie (und zahle nur die zusätzlichen Kosten, falls vorhanden) anstatt SP.

Gebäudekosten: Der zweite Bauplatz jeder Reihe kostet 1 zusätzlichen Fluxkern. Wann immer du ein Gebäude (keine Anomalie oder Superprojekt) auf dem dritten Bauplatz jeder Reihe baust, erhalte sofort 2 Fluxkerne.

Sonstiges: Du darfst 1 Störungs-Marker auf deiner Spielertafel anstatt auf dem vom Störungs-Würfel gezeigten Ziel platzieren. Diese Störung hat keinen Effekt, aber sie zählt am Ende des Spiels trotzdem -2 SP. Du kannst diesen Störungs-Marker mit den normalen Möglichkeiten entfernen. Dieses Feld kann keine der 2 Störungs-Marker zu Beginn des Spiels aufnehmen.

ASYMMETRISCHE B-SEITEN DER RISSGENERATOREN

PFAD DER HARMONIE

Rissgenerator-Leiste: Zu Spielbeginn sind nur 5 Felder sichtbar und es gibt insgesamt nur 9 Felder. Sobald du das erste Mal einen Fluxkern auf den Feldern 6, 7, 8 und 9 platzierst, erhältst du 2 W.

Aktion „Rissgenerator upgraden“: Wann immer du diese Aktionsmöglichkeit wählst, darfst du zusätzlich 1 Fluxkern von deinem Rissgenerator entfernen.

Aktion „Fluxkerne & Störungen entfernen“: Ersetzt die beiden separaten Aktionen. Die Nutzung kostet 2 W und du darfst entweder 3 Fluxkerne ODER 3 Störungen entfernen (aber keine Kombination aus Fluxkernen und Störungen).

PFAD DER ERLÖSUNG

Rissgenerator-Leiste: Die freigelegten Fluxkern-Felder geben dir am Spielende 1/2/3/10 SP. Wann immer du 1 Fluxkern auf Feld 4 legst, musst du zusätzlich 1 U ausgeben. Sobald du das erste Mal einen Fluxkern auf den Feldern 3, 8 und 9 platzierst, erhältst du 1 Fluxkern. Sobald du das erste Mal einen Fluxkern auf Feld 7 platzierst, erhältst du 2 SP.

Aktion „Störungen entfernen“: Die Nutzung ist kostenlos und beschränkt auf den Ingenieur, der aber motiviert bleibt. Entfernt nur 1 Störungs-Marker.

HINWEIS: Die B-Seite des Rissgenerator-Upgrades ist mit der A-Seite identisch.

PFAD DES FORTSCHRITTS

Rissgenerator-Leiste: Zu Spielbeginn sind 7 Felder sichtbar. Die freigelegten Fluxkern-Felder geben dir am Ende des Spiels 2/4/6 SP.

Aktion „Rissgenerator upgraden“: Die Aktion kostet 3 W, aber nach der Nutzung erhältst du 3 SP (anstatt 2 SP).

Aktion „Fluxkerne entfernen“: Freie Aktion. Zahle 1 W.

PFAD DER DOMINANZ

Rissgenerator-Leiste: Wann immer du 1 Fluxkern auf Feld 3 legst, musst du zusätzlich 2 W ausgeben. Sobald du das erste Mal einen Fluxkern auf den Feldern 5 und 8 platzierst, erhältst du 1 T aus dem Vorrat.

Aktion „Rissgenerator upgraden“: Es gibt keine Möglichkeit einer freien Aktion. Es gibt ein zusätzliches Aktionsfeld, das auf ein Genie beschränkt ist (das motiviert bleibt), aber nach der Nutzung erhältst du nur 1 SP (anstatt 2 SP).

PFAD DER EINHEIT

Rissgenerator-Leiste: Zu Spielbeginn sind nur 5 Felder sichtbar. Die freigelegten Fluxkern-Felder geben dir am Ende des Spiels 0/2/4/6/8 SP. Wann immer du 1 Fluxkern auf die Felder 3 oder 5 legst, musst du zusätzlich 1 W ausgeben. Sobald du das erste Mal einen Fluxkern auf Feld 4 platzierst, erhältst du 1 Genie aus dem Vorrat (auf deine Aktiv-Spalte). Sobald du das erste Mal einen Fluxkern auf Feld 6 platzierst, erhältst du 2 Fluxkerne.

Aktion „Rissgenerator upgraden“: Die freie Aktion kostet 1 N, aber nach der Nutzung erhältst du 1 zufälligen Durchbruch (wirf beide Würfel).

MITWIRKENDE

SPIELDESIGN

Dávid Turczi
mit Viktor Peter
und Richard Amann

SPIELENTWICKLUNG

Robin Hegedűs
Frigyes Schőberl

ILLUSTRATIONEN

Richard Amann (Kreative & künstlerische Leitung)
Villő Farkas (Künstlerische Leitung & Grafikdesign)
Anna Radnóthy (Grafikdesign)
István Dányi (Charakterillustrationen)
Csilla Kiskartali (Illustrationen)
Tamás Baranya (Liniengrafik)
Krisztián Hartmann (3D-Kunst)

REGELHEFT

Geschrieben von
Dávid Turczi
Viktor Peter

Redaktion
Ágnes Kismárton
Frigyes Schőberl
Emanuela Pratt
Robert Pratt

GETESTET VON

Emanuela und Robert Pratt, Wai-yee, John Albertson, Nick Shaw, Sara Tippey, Kieran Symington, Anthony Howgego, Ben Hodgson, Denholm Spurr, Fabio Lopiano, Thomas Vande Ginste, Filip Murmak, Miroslav Podlesni, Darren Kisgen, Adrian Schmidt, Alex Batterbee, Michael Brown, Dean Morris, Giampaolo Brunetti, Frank Calcagno, Ruben Hegedűs, Bence Hegedűs, Ádám Búza, László Dudogh und viele weitere in UK, Ungarn und weltweit...

MINDCLASH GAMES

Copyright, 2021, Mindclash Games and its affiliates.
All rights reserved to their respective owners.

www.mindclashgames.com
info@mindclashgames.com

DEUTSCHE VERSION

Deutsche Version von
Quality Beast und Skellig Games

Deutsche Übersetzung
Malte Kühle (The Geeky Pen)

Deutsche Bearbeitung
Claudio Schisano (Quality Beast)

Grafische Gestaltung
Eva Becker-Gibson (Quality Beast), Mario Fernández García-Pulgar (Quality Beast), Remi Illi (Quality Beast), Janna Ullrich (Quality Beast)

Projektkoordination
Eva Becker-Gibson (Quality Beast),
Dylan Howard Cromwell (Quality Beast),
Paulina Gerding (The Geeky Pen),
Tabea Mayerhofer (Quality Beast)

Besonderen Dank an
Alexander Berlin für Feedback zur Übersetzung wissenschaftlicher Begriffe, ebenso Marcel & Isabella Cwertetschka-Mattasits für ihre Arbeit an der ersten, inoffiziellen Community-Übersetzung dieses Produkts.

www.qualitybeast.com
support@qualitybeast.com

Erste deutsche Ausgabe
Erste Auflage, November 2022

SKELLIG GAMES

Besucht unsere Website
www.skellig-games.de
für weitere Infos!

Ersatzteilservice:
info@skellig-games.de

Diskutiert mit auf
unserem Discord-Server!

Der tatsächliche Inhalt kann von den Abbildungen in diesem Regelheft abweichen.

ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE

Technologie

Endwertungs-Bonus der Technologie

Fluxkern

Rissgenerator-Upgradeplättchen

Störung

Maschinist

Modul „Risse der Zeit"

Variable Anomalie

Austauschgebäude

Verbundenes Gebäude

Entferne

Schau dir die angegebene Anzahl Teile an

Uran/Gold

Fluxkerne entfernen

Störungen entfernen

Zurückrufen

Aktion „Tal-Hauptstadt"

Rissgenerator upgraden

Integrieren

Extrahieren

Flux-Würfel

Oben auf dem Stapel

Unter dem Stapel

Erhalte Pfad-Marker von Gebäuden und Superprojekten zurück

Anführer-Karte